



PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DENGAN MATERI PENINGGALAN KERAJAAN HINDU DAN BUDHA DI INDONESIA KELAS V SEMESTER 2 DI SD NEGERI 200102/2 PADANGSIDIMPUAN

Oleh:

Eko Sucahyo^{1*}, Rani Kusuma Ningtyas²

^{1*,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan,

*Email: ekosucahyoo@gmail.com

DOI: 10.37081/adam.v2i2.1608

Article info:

Diterima: 29/07/23

Disetujui: 01/08/23

Publis: 06/08/23

Abstrak

Pembelajaran sejarah membutuhkan media pembelajaran untuk memudahkan pemahaman terhadap peristiwa maupun peninggalan sejarah. Media pembelajaran audio visual merupakan media yang dapat memaparkan gambar serta video untuk memudahkan dalam memahami materi sejarah. Situs hindu-buddha banyuwangi dipilih sebagai materi pengembangan yang menjelaskan tiga situs peninggalan yang perlu diketahui oleh. Pendidik membutuhkan inedia pernbelajaran yang dapat membantu menyalurkan informasi. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini yaitu: a) untuk menjelaskan tentang peninggalan kerajaan hindu dan budha di Indonesia; b) untuk memberi pendidikan tambahan serta pemahaman tentang pentingnya mengetahui kerajaan-kerajaan hindu dan budha. Adapun manfaatnya antara lain: a) mengembangkan teori keilmuan di bidang pendidikan, khususnya tentang pentingnya pembelajaran peninggalan kerajaan hindu dan budha; b) dapat membuat masyarakat serta sadar akan pentingnya penggunaan media audio visual sangatlah penting bagi , agar lebih mudah memahami materi pembelajaran. Hasil Yang Di Capai Dari beberapa anak yang mengikuti kegiatan, sebagian besar menunjukkan pertanyaan, tentang peninggalan kerajaan hindu dan budha tidak adapun satu yang bisa menjawab pertanyaan dari kami, Namun tim pelaksanaan acara membantu untuk rnenjawab pertanyaan dengan menunjukkan media audio visual atau media animasi, tim pelaksana menunjukkan handphonenya satu persatu ke. Dari antusias sasaran peserta didik di SD Negeri 200102/2 Padangsidimpuan, kegiatan ini sangat berpotensi dan berlanjut dan terus berkembang lebih baik dengan tema Pengabdian Masyarakat yang sama maupun berbeda. Hal ini di karenakan banyaknya kegiatan kegiatan di sekolah tersebut.

Kata Kunci: Media audio visual, Peninggalan kerajaan, peserta didik.

Abstract

Learning history requires learning media to facilitate understanding of historical events and relics. Audio-visual learning media is media that can present pictures and videos to make it easier to understand historical material. The Banyuwangi Hindu-Buddhist site was chosen as development material which explains three heritage sites that need to be known by. Educators need learning media that can help channel information. The objectives of this community service are: a) to explain the heritage of the Hindu and Buddhist kingdoms in Indonesia; b) to provide additional education and understanding of the importance of knowing the Hindu and Buddhist kingdoms. The benefits include:

a) developing scientific theories in the field of education, especially regarding the importance of learning the heritage of the Hindu and Buddhist kingdoms; b) being able to make the public aware of the importance of using audio-visual media is very important, so that it is easier to understand learning material. Results achieved From several children who took part in the activity, most of them asked questions about the heritage of the Hindu and Buddhist kingdoms, none of them could answer our questions. However, the event implementation team helped to answer questions by showing audio-visual media or animation media. the executor showed his cellphone one by one to. From the enthusiasm of the target students at SD Negeri 200102/2 Padangsidimpun, this activity has great potential and continues and continues to grow better with the same or different Community Service theme. This is because there are many activities in the school.

Keywords: Audio visual media, royal relics, students.

1. PENDAHULUAN

Menurut AECT (Association For Educatio Communication Technology) dalam Arsyad mendefinisikan bahwa "Media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk menyalurkan pesan infonnasi". Media pembelajaran sangat beraneka ragam. Berdasarkan hasil penelitian para ahli, ternyata media yang beraneka ragamitu hampir semua bermanfaat. Cukup banyak jenis dan bentuk media yang telah dikenal dewasa ini, dari yang sederhana sampai yang berteknologi tinggi, dari yang mudah dan sudah ada secara natural sampai kepada media yang harus dirancang sendiri oleh guru. Dari ketiga jenis media yang ada yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, bahwasanya media audio-visual adalah media yang mencakup dua jenis media yaitu audio dan visual. Jika dilihat dari perkembangan media pendidikan, pada mulanya media hanyasebagai alat bantu guru. Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual misalnya gambar, model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajarserta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa.

Peninggalan dari kerajaan Hindu dan Buddha, seperti yang kita lihat sekarang. Peninggalan-peninggalan ini juga punya sejarahnya, Sejarah itu cerita tentang hal-hal yang terjadi di masa lalu. Seperti candi, prasasti, yupa, tempat suci, candi-candi ini adalah peninggalan kerajaan Hindu dan Buddha. masa lalu tentang kerajaan Hindu dan Buddha itu benar-benar terjadi. Setiap kerajaan pasti ada peninggalannya, Peninggalan sejarah bercorak Buddha, berbentuk prasasti ialah; Prasasti Kedukan Bukit di Palembang, Sumatera Selatan. Prasasti Talang Tuo dan Talaga Batu di Palembang, Sumatera Selatan. Prasasti Karang Berahi di Jambi Hulu, Jambi. Prasasti Palas Pasemah di Lampung Selatan, Lampung. Teori Brahmana menyatakan bahwa agama Hindu dan Buddha masuk ke Indonesia dibawa oleh kaum brahmana (pendeta) yang diundang para penguasa di Indonesia. Teori ini didukung oleh J.C. Van Leur. Bukti penguat dari peniyataan ini adalah adanya prasasti pada masa kerajaan Hindu Budha.

Salah satu warisan budaya tersebut adalah "Bagas Godang" atau rumah besar yang digunakan sebagai tempat bermusyawarah dan bermufakat dalam mencari solusi permasalahan yang terjadi di kalangan masyarakat, disamping itu Bagas Godang juga merupakan simbol daerah Kabupaten Mandailing. Tak sedikit para pelancong yang datang ke Kota Padangsidimpun tertarik berkunjung ke perkebunan salak yang banyak tumbuh di Kota Padangsidimpun, tak hanya berkunjung banyak juga dari mereka membawa salak sebagai oleh-oleh untuk dibawa pulang. Selain buahnya yang segar, buah salak dari Kota Padangsidimpun rasanya enak dengan citarasa yang unik dengan kombinasi rasa manis dan masam tapi nikmat. Salak merupakan salah satu oleh-oleh serta ciri khas dari Kota Padangsidimpun. Kesenian merupakan bagian dari kebudayaan yang mewarnai kehidupan masyarakat Kabupaten Mandailing yang ada di Kota Padangsidimpun, terutama ketika berlangsung

acara perayaan atau penyambutan kunjungan tamu-tamu penting. Satu diantara perangkat kesenian daerah yang menonjol adalah "Gordang S'ambilan" yaitu alat musik tradisional yang terdiri dari sembilan buah gendang, sedangkan bentuk kesenian lainnya adalah tarian "tor tor mandailing" dan pada daerah pesisir dikenal kesenian "badendang" dengan diiringi pencak silat.

Dari permasalahan ini kami dari tim PKM berusaha memberikan bekal dan pembelajaran kepada para peserta didik yang ada di SD Negeri 200102/2 Padangsidempuan. Di Padangsidempuan dengan mengadakan pembelajaran media audio visual dengan materi peninggalan kerajaan hindu dan budha di Indonesia, agar dapat diterapkan oleh siswa SD Negeri 200102 Padangsidempuan. Penerapan tersebut dapat diaplikasikan dengan bijak serta sudah dapat dilatih sejak dini.

2. METODE PENGABDIAN

Kegiatan PKM "Penggunaan media audio visual dengan materi peninggalan kerajaan hindu dan budha di Indonesia pembelajaran kelas V SD Negeri 200102/2 padangsidempuan". Guna untuk menanamkan motivasi dan penerapan media audio visual dalam diri dan lingkungan peserta didik yang beranggotakan anggota PKM sendiri dan peserta didik dikelas 5 sebagai siswa yang diberikan pemaparan materi.

Peralatan Peralatan yang digunakan; 1) RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran); 2) Handphone; 3) Spidol; 4) Papan tulis.

Susunan Acara Adapun kegiatan di lakukan dengan beberapa tahap yaitu; 1) Survey Lokasi di SD Negeri 200102/2 padangsidempuan yang akan menjadi tempat simulasi mengajar; 2) Konsultasi dan pengajuan perizinan pelaksanaan program pengabdian kepada Kepala Sekolah SD Negeri 200102/2 Padangsidempuan; 3) Penyusunan materi dan persiapan metode dan alat yang akan di gunakan dalam kegiatan pengabdian; 4) Memberikan arahan tentang peninggalan kerajaan hindu dan budha.

Metode Pelaksanaan Kegiatan pelaksanaan pengabdian masyarakat ini di laksanakan pada tanggal 06 juni 2023 di SD Negeri 200102/2 Padangsidempuan "penggunaan media audio visual dengan materi peninggalan kerajaan hindu dan budha di Indonesia dimulai dari pukul 07.35 s/d selesai. Metode yang digunakan ada beberapa tahapan yaitu metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan.

Kegiatan pengabdian ini di mulai dengan sambutan dari ketua tim pelaksana yang dimana tujuan kami disini ingin mengadakan PKM Tentang "Penggunaan media audio visual dengan materi peninggalan kerajaan hindu dan budha di Indonesia di kelas 5 di SD Negeri 200102/2 padang sidempuan. Dilanjutkan dengan memaparkan materi-materi yang akan disampaikan, yaitu tentang peninggalan kerajaan hindu dan budha di Indonesia.

Tanya jawab tentang materi, terlebih dahulu pemateri melontarkan beberapa pertanyaan mengenai materi yang di sampaikan dan selanjutnya pemateri memberi jawaban atau tanggapan atas pertanyaan siswa /siswi, jawaban yang dilontarkan dari siswa/i yang benar diberi suatu apresiasi agar menumbukan minat mereka aktif dalam pembelajaran dikelas. Berikut gambar kegiatan.



Gambar 1. Mengetahui materi peninggalan kerajaan Hindu Budha



Gambar 2. Persiapan mengikuti kegiatan

Hasil Yang Di Capai Dari beberapa anak yang mengikuti kegiatan, sebagian besar menunjukkan pertanyaan, tentang peninggalan kerajaan hindu dan budha tidak adapun satu siswa yang bisa menjawab pertanyaan dari kami, Namun tim pelaksanaan acara membantu siswa untuk menjawab pertanyaan dengan menunjukkan media audio visual atau media animasi, tim pelaksana menunjukkan handphone nya satu persatu ke siswa. Kemudian di lanjutkan dengan menjelaskan materi menggunakan metode ceramah, dan sebagai tim pelaksana menulis poin-poin pentingnya di papan tulis. Pencapaian hasil yang dilakukan tim PKM dengan melakukan audio visual secara langsung menunjukkan kepada peserta didik, mereka lebih mudah memahaminya.



4. SIMPULAN

Dari antusias sasaran anak-anak di SD Negeri 200102/2 Padangsidimpuan, kegiatan ini sangat berpotensi dan berlanjut dan terus berkembang lebih baik dengan tema Pengabdian Masyarakat yang sama maupun berbeda. Hal ini di karenakan banyaknya kegiatan kegiatan di sekolah tersebut. Kesimpulan Dengan di laksanakan kegiatan PKM ini anak-anak dapat mempermudah dan mengetahui lebih luas tentang peninggalan kerajaan hindu dan budha di Indonesia.dengan menggunakan media siswa makin giat untuk belajar dan semakin mudah untuk menangkap materi pembelajaran. Evaluasi Kegiatan Pelaksanaan kegiatan di evaluasi secara keseluruhan, persiapan dan pelaksanaan evaluasi di lakukan guna mendata kekurangan dan kelebihan yang di peroleh dari kegiatan ini selanjutnya di harapkan akan menjadi bahan masukan yang bermanfaat dan kemajuan dan keberlanjutan kegiatan kegiatan selanjutnya. Hasil dari kegiatan ini antara lain dapat terlihat dari antusias anak - anak sebagian besar dapat merasakan manfaatnya dan memberikan nilai saran dan masukannya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aljawi, A. Y., & Muklason, A. (2011). *Jejaring Sosial dan Dampak Bagi Penggunaanya*. Teknologi: Jurnal Ilmiah Sistem Infonnasi, 1 (1), 1-7.
- Harjasudjana, (2008). *Membaca Dalam Teori dan Praktik*. Bandung: Mutiara.
- Haqi, A,B. 2022. *Pentingnya Mengetahui Dampak Negatif Dan Dampak Positif Dari Penggunaan Teknologi Untuk Anak Di Bawah Umur Pada Jaman Sekarang Seperti Penggunaan Hp Dan Komputer Di Padangsidimpuan*.
- Isah Cahyani. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia, 2009), Cet.1 h.95.
- Mutia. 2022. *Belajar Menggunakan Metode Bermain Sekolah-Sekolahan Pada Anak Di Lingkungan Batunadua Julu Di Padangsidimpuan*.
- Ningrum, Epon. 2009. *Pendekatan Kontekstual*. Karawang: RSBI